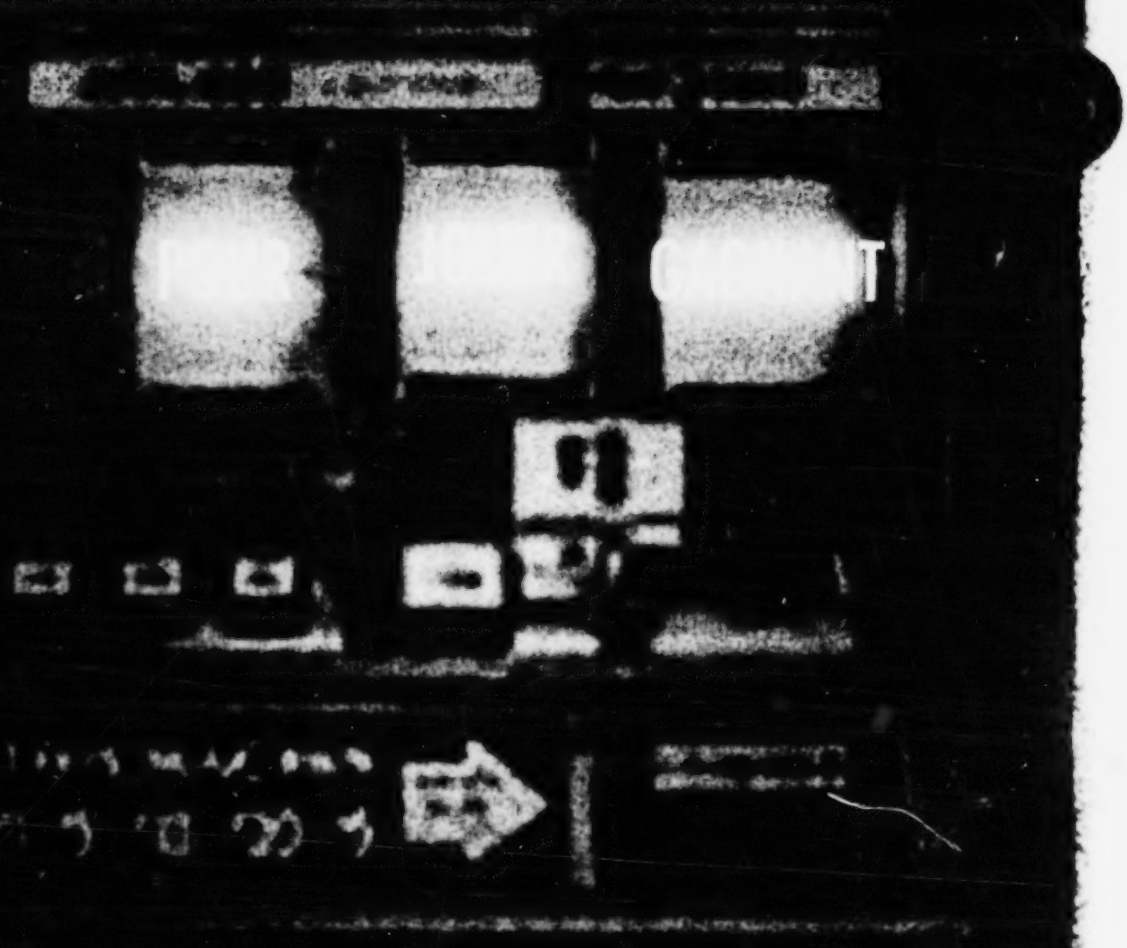
RÉGIE RÉGIONALE
DE LA SANTÉ ET DES
SERVICES SOCIAUX
DE MONTRÉAL-CENTRE

La prévention dans les jeux de hasard et d'argent



Plan stratégique montréalais
2003-2006

DIRECTION
DE SANTÉ
PUBLIQUE

Garder notre monde en santé

RÉGIE RÉGIONALE
DE LA SANTÉ ET DES
SERVICES SOCIAUX
DE MONTRÉAL-CENTRE

La prévention dans les jeux de hasard et d'argent

POUR JOUER GAGNANT

Plan stratégique montréalais
2003-2006

DIRECTION
DE SANTÉ
PUBLIQUE
Garder notre
monde en santé

106-06334/

Une réalisation de l'Unité Écologie humaine et sociale
de la Direction de santé publique de Montréal-Centre
Hôpital Maisonneuve-Rosemont, mandataire

Coordination et rédaction

Mireille Lajoie, *M.D. – DSP de Montréal-Centre*

Comité de travail

Denis Allard, *sociologue – DSP de Montréal-Centre*

Serge Chevalier, *sociologue – DSP de Montréal-Centre*

Micheline Vézina, *psychologue – DSP de Montréal-Centre*

Ping Wang, *coordonnatrice régionale du Programme expérimental sur le jeu pathologique – Régie régionale de Montréal-Centre*

Mise en page
Lucie Roy-Mustillo

Page couverture
Paul Cloutier

Révision
Yves Laplante

Disponible au Centre de documentation de la Direction de santé publique (514) 528-2400 poste 3646 ou aux Services documentaires de la Régie régionale (514) 286-5604

Prix : 5,00 $

Le présent document est aussi disponible sur les sites Internet www.santepub-mtl.qc.ca/ et www.santemontreal.qc.ca/publications

© Direction de santé publique
Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-Centre (2003)
Tous droits réservés

Dépôt légal : 4e trimestre 2003
Bibliothèque nationale du Québec
Bibliothèque nationale du Canada

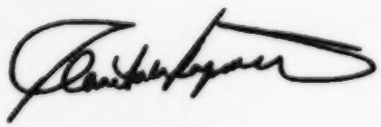
ISBN : 2-89494-399-7

Mot des directeurs

Les jeux de hasard et d'argent sont là pour rester. C'est un choix de société. Leur présence parmi nous s'amplifie et prend des visages multiples. Elle peut être informelle entre amis, étatisée ou illégale sur Internet. Tous sont exposés et les jeunes sont les plus vulnérables même si les jeux de hasard et d'argent parrainés par l'État leur sont interdits. Cette forme de loisir a le potentiel de créer de la dépendance, en particulier avec les appareils électroniques de jeu. Et comme pour toute dépendance, ses conséquences sont néfastes.

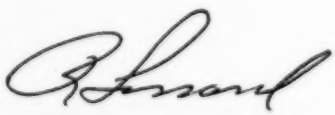
C'est pourquoi, deux directions de la Régie régionale se sont associées pour offrir à la population une gamme de services allant du soutien à des actions de prévention, en passant par des interventions thérapeutiques et de crise. Cependant, la prévention dans les jeux de hasard et d'argent n'est encore qu'à ses débuts à Montréal, à l'instar de ce qui existe ailleurs. Il faudra miser sur limplication et l'engagement de groupes soucieux de contrer l'émergence de ce problème, s'assurer de mieux connaître ce qu'il faut faire et comment le réaliser, et finalement partager et diffuser ce que nous aurons appris.

Ce « Plan stratégique montréalais 2003-2006 » vise la prévention dans les jeux de hasard et d'argent et s'inscrit dans l'ensemble de la planification de la Régie régionale pour l'amélioration de la santé et du bien-être des Montréalais. Nous souhaitons que nombreux soient ceux qui s'y associeront dans les prochaines années.



CHANTALE LAPOINTE

Direction des services en santé mentale, adaptation sociale et déficience intellectuelle et de l'action communautaire



RICHARD LESSARD, M.D.

Direction de santé publique

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION **1**

DES CONSTATS **3**

MONTRÉAL, QUELQUES POINTS SAILLANTS 6

L'APPROCHE MONTRÉALAISE DE PRÉVENTION DANS LES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT **11**

DES POINTS DE REPÈRE 11

L'APPROCHE DE SANTÉ PUBLIQUE À MONTRÉAL 13

VISION PROPOSÉE 13

THÈMES D'ACTION 14

VUE D'ENSEMBLE DES OBJECTIFS GÉNÉRAUX POURSUIVIS 15

DES CONDITIONS DE SUCCÈS 16

LA PRÉVENTION DES PROBLÈMES RELIÉS AUX APPAREILS ÉLECTRONIQUES DE JEU (APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO ET MACHINES À SOUS) **17**

LA SITUATION 17

BUT 21

LA PRÉVENTION AUPRÈS DES JEUNES **23**

LA SITUATION 23

BUT 26

L'INFORMATION ET LA SENSIBILISATION DE LA POPULATION EN GÉNÉRAL ET DE GROUPES CIBLÉS **29**

LA SITUATION 29

BUT 31

ANNEXE : DÉMARRAGE DU PLAN STRATÉGIQUE **33**

PLAN STRATÉGIQUE MONTRÉALAIS 2003-2006

LA PRÉVENTION DANS LES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT

POUR JOUER GAGNANT

INTRODUCTION

En décembre 2000, le ministère de la Santé et des Services sociaux mandatait quatre regroupements de régions, dont Montréal et ses environs, pour mettre en place le *Programme expérimental sur le jeu pathologique* et pour développer en priorité des services pour les joueurs en situation de crise de même que des services thérapeutiques. Cette première étape étant bien amorcée, la nécessité d'investir maintenant davantage dans la prévention s'est avérée incontournable tel que l'indique bien le *Plan d'action gouvernemental sur le jeu pathologique, Agir ensemble, 2002-2005,* paru à l'automne 2002 et qui souligne quelques pistes d'action dans le domaine de la prévention.

Ce *Plan stratégique montréalais 2003-2006* pour la prévention dans les jeux de hasard et d'argent 2003-2006 s'inscrit dans cette démarche. Il compte au nombre des composantes visant à contrer les problèmes sociaux montréalais identifiés dans le *Plan montréalais d'amélioration de la santé et du bien-être 2003-2006* de la Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-Centre lequel inclut le Plan régional de santé publique.

Ce travail a été réalisé avec l'appui de chercheurs de la Direction de santé publique de Montréal ayant une expertise dans le domaine du jeu pathologique. Son contenu tient compte d'un travail préalable visant à documenter le contexte et les principaux programmes et outils disponibles dans la région, en particulier ceux produits à Montréal mais aussi certains d'envergure provinciale.

Afin de bénéficier le plus rapidement des opportunités d'agir en prévention, la Direction de santé publique propose ce premier plan stratégique comme amorce d'une démarche qui devrait interpeller, à l'avenir, plusieurs acteurs préoccupés par les conséquences négatives des jeux de hasard et d'argent. Il va s'en dire que ce plan est appelé à changer et à s'ajuster à l'évolution du contexte des jeux de hasard et d'argent et des perspectives générées par le partenariat, de même qu'au développement des connaissances et des expertises dans ce domaine.

LES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT :
UNE PROBLÉMATIQUE EN ÉMERGENCE ET MAL CONNUE,
UN NOUVEAU DÉFI DE SANTÉ PUBLIQUE

DES CONSTATS

JOUER : MAINTENANT ACCEPTÉ DANS LES MŒURS

L'étatisation des jeux de hasard et d'argent en 1969, jumelée à une accessibilité accrue et diversifiée et à un marketing agressif, a amené de profondes modifications dans la perception sociale de ce phénomène. Les jeux de hasard et d'argent sont maintenant acceptés dans notre société, contrairement au tabou qui les entourait il n'y a pas si longtemps. Ces derniers étaient alors souvent pratiqués dans l'illégalité et perçus comme des signes de débauche, à moins d'être parrainés par les autorités religieuses à des fins caritatives, comme le bingo.

ASPECTS BÉNÉFIQUES

Les aspects bénéfiques des jeux de hasard et d'argent sont surtout perceptibles à deux niveaux. Premièrement, pour l'individu alors que les activités de jeu représentent un divertissement par lequel une personne, selon les jeux, peut socialiser, développer ses fonctions cognitives ou tout simplement rêver. Deuxièmement, au niveau sociétal, il est clair que le jeu est une vaste industrie qui crée ou aide à maintenir des emplois tant dans les sociétés d'État que dans l'industrie privée.

SOURCE DE REVENU IMPORTANTE POUR LE GOUVERNEMENT

Les jeux de hasard et d'argent engendrent des revenus importants pour le gouvernement (et quelques individus chanceux!). Les dividendes annuels versés à l'État par Loto-Québec, représentent plus de 3 % du budget du Québec. La performance de Loto-Québec est évaluée selon le modèle d'une entreprise privée présente sur le marché de la bourse et qui vise une croissance constante face à ses actionnaires, dans ce cas-ci, le gouvernement.

IMPACT SOCIOÉCONOMIQUE SUR LES INDIVIDUS

Les jeux étatisés sont associés à une « taxe volontaire », qui s'avère être davantage une taxe régressive affectant particulièrement les personnes à faible revenu. Même si ces personnes investissent en moyenne des sommes moins importantes, ces dernières correspondent à une fraction plus large de leur budget. Cela contribue à la fois à leur appauvrissement et à une dramatisation plus grande de l'enjeu du gain, entre l'espoir ténu de se sortir de leur condition et la probabilité plutôt forte d'y demeurer. D'une certaine manière, la consécration du jeu comme

solution à la pauvreté n'aide pas aux efforts d'« empowerment » des plus démunis mis de l'avant dans les programmes de santé publique. Mais on doit présumer que l'offre de jeu est là pour rester et qu'il faudra ainsi travailler à mieux définir la place des jeux de hasard et d'argent étatisés comme source de revenu ou mode de thésaurisation.

CADRE LÉGAL

Au fédéral

« Au Canada, les jeux de hasard et d'argent sont régis par le Code criminel. Tous les jeux où aucune tierce personne ne prélève une part des mises sont permis. Seules les provinces peuvent gérer directement le jeu (loteries, casinos et autres) ou encadrer les jeux avec prélèvements. Tous les autres jeux de hasard et d'argent sont illégaux (par exemple, les paris sportifs auprès d'un « bookie » ou les casinos et bingos sur Internet) » (Chevalier, Allard et Audet, 2002)

Législation provinciale

Le gouvernement a confié la gestion et la commercialisation des systèmes de loterie à la Société des loteries du Québec (Loto-Québec) et ses filiales. La responsabilité de la surveillance et du contrôle des divers jeux de hasard et d'argent de même que celle de l'allocation des licences requises a été déléguée à une autres instance gouvernementale : la Régie des alcools, des courses et des jeux (RACJ) qui administre, entre autres, la *Loi sur les loterie, les concours publicitaires et les appareils d'amusement*.

Créée en 1969, les champs d'activités de Loto-Québec se sont élargis en 1993 à l'exploitation de casinos et d'appareils de loterie vidéo, ce qui permettait d'évincer les quelques 25,000 appareils vidéopokers illégaux alors relativement accessibles aux mineurs, de récupérer les évasions fiscales et d'assurer l'intégrité des appareils.

Protection législative assurée aux mineurs

En 1969, la loi n'incluait pas de mesures à l'égard de la protection des mineurs. Toutefois, en 1993, le législateur s'est assuré de mieux les protéger. Ainsi a-t-il prévu l'exploitation des appareils de loterie vidéo exclusivement à l'intérieur de débits d'alcool tels bars, brasseries et tavernes — soit dans des établissements dont l'exploitation d'un permis d'alcool est l'activité principale et, de ce fait, dont l'admission est en principe interdite aux mineurs. Quant aux casinos, l'accès leur en est explicitement interdit.

Finalement, en décembre 1999 l'Assemblée nationale adoptait une loi interdisant la vente de l'ensemble des produits de jeux de hasard et d'argent aux moins de 18 ans, ce qui comprend la vente de billets de loteries, de cartes de bingos, de paris sportif. Cette loi est entrée en vigueur le 1er février 2000.

PRÉVALENCE CROISSANTE DU NOMBRE DE JOUEURS

Depuis 1969, l'offre de jeu sous contrôle de l'État s'est considérablement accrue et diversifiée[1], sans compter celle, illégale, présente sur Internet. Davantage de gens jouent et des sommes de plus en plus importantes sont misées en particulier avec les appareils de loterie vidéo et la venue des casinos, exposant ainsi plus de gens aux risques de dépendance inhérents à ce phénomène, notamment les jeunes. Autant les gains que les problèmes qui en découlent sont ainsi en expansion.

POTENTIEL DIFFÉRENT DE DÉPENDANCE OU DE COMPULSION SELON LES JEUX

Tous les jeux de hasard et d'argent n'engendrent pas les mêmes niveaux de risques. Les appareils de loterie vidéo – dispersés sur tout le territoire québécois et présents jusque dans les quartiers – et toutes les machines dans les casinos, sont des types de jeu reconnus pour entraîner beaucoup plus rapidement et avec plus d'intensité des problèmes de dépendance auprès de certains joueurs.

DISPARITÉS DES RISQUES ET DES BESOINS

Les caractéristiques des comportements de jeu dans diverses populations, telles que les jeunes, les adultes, les aînés, les femmes, sont encore mal connues de même que celles associées au passage d'un jeu sous contrôle vers un jeu pathologique. Toutefois, parmi les joueurs aux prises avec des problèmes importants découlant de leurs habitudes de jeu, plusieurs souffrent aussi de problèmes de santé mentale, tels que dépression, anxiété, troubles de comportement, qui peuvent précéder ou être engendrés par le jeu pathologique. Certains sont aussi confrontés en même temps à d'autres dépendances : abus et dépendances aux drogues, à l'alcool et au tabac.

MÉCONNAISSANCE IMPORTANTE DES JEUX ET DE LEURS CONSÉQUENCES PAR LE MONDE DE LA SANTÉ

Parce que l'augmentation de la fréquence du jeu pathologique n'a été reconnue que récemment, les gens du réseau de la santé, en première ligne (CLSC) ou en santé publique, ont des connaissances fragmentaires sur les risques des différents jeux, sur les mesures de protection, de dépistage et d'intervention précoce, ou sur les caractéristiques des différentes catégories de joueurs. La formation offerte par le MSSS dans le cadre de la première phase du *Programme expérimental sur le jeu pathologique* s'est adressée essentiellement aux intervenants en milieu thérapeutique. Jusqu'à maintenant, il n'y a pas eu de formation sur les approches de promotion et de prévention pour contrer le jeu pathologique.

---

[1] Ladouceur R, & al. Prevalence of Problem Gambling : A Replication Study 7 Years later. Can J Psychiatry 1999; 44 :802-804.

CONNAISSANCE INSUFFISANTE DE LA SPÉCIFICITÉ ET DE L'EFFICACITÉ DES INTERVENTIONS EN PRÉVENTION

L'étatisation relativement récente des jeux de hasard et d'argent, en particulier de la mise en marché d'appareils électroniques de jeu aux pouvoirs plus addictifs, nous confronte à la pauvreté des mesures de prévention efficaces[2] et incite à explorer plus à fond différentes avenues d'intervention. Une meilleure connaissance des méfaits potentiels des jeux et de leurs conditions de pratique, une compréhension plus approfondie des besoins spécifiques des différents groupes de populations – âge, milieu, culture – tout comme des liens avec des problèmes connexes, sont quelques-uns des points à examiner plus attentivement.

COORDINATION

Le *Plan d'action gouvernemental sur le jeu pathologique, Agir ensemble, 2002-2005* confiait aux régies régionales la responsabilité d'actualiser rapidement ce plan. Toutefois, plusieurs aspects, dont des opportunités favorisant des échanges sur le volet prévention dans les jeux de hasard et d'argent entre le ministère, les régions et les chercheurs, demeurent à bonifier pour atteindre véritablement cet objectif. Le partage des connaissances de même que des projets et des recherches en cours ou envisagés, à travers des mécanismes de concertation et de coordination spécifiques à la prévention, serait un moyen de minimiser les faux-pas et d'améliorer la qualité des interventions.

La planification montréalaise se veut malgré tout complémentaire avec les orientations du plan d'action gouvernemental dont quatre des six objectifs touchent directement la prévention et son développement. Le premier objectif vise à renforcer la prévention. Il le fait surtout par l'information de la population en général et de certains groupes cibles. Le second consiste entre autres à accentuer le dépistage auprès des personnes vulnérables. Le cinquième porte sur la mobilisation des acteurs et des milieux concernés autour de la prévention de l'apparition du jeu pathologique. Le sixième et dernier rappelle l'importance d'orienter et d'accroître le développement de la recherche sur les jeux de hasard et d'argent. Ces orientations sont reprises dans notre plan stratégique et caractérisées par des mesures particulières répondant aux exigences du milieu montréalais.

MONTRÉAL, QUELQUES POINTS SAILLANTS

UNE DOCUMENTATION DE LA SITUATION JUSQU'EN 2003

En vue de mieux cerner la perspective montréalaise de prévention du jeu pathologique et guider les choix des priorités, une documentation préalable sur les interventions et les principaux outils disponibles a été réalisée. Plusieurs des constats mentionnés dans ce texte en découlent.

---

[2] Papineau, É., & ,Chevalier S. (2003). Évaluation du programme expérimental sur le jeu pathologique. Rapport 3. Revue de la littérature portant sur les évaluations d'interventions préventives. Institut national de santé publique du Québec.

ACCESSIBILITÉ À TOUS LES MODES DE JEUX

À compter de 18 ans, les Montréalais ont accès à toute l'offre de jeu étatisée c'est-à-dire celle offerte par Loto-Québec et ses filiales ainsi que par la SONACC ou Société nationale du cheval de course. En janvier 2003, cette offre régionale de jeu comprenait :

- Un parc régional d'appareils de loterie vidéo (ALV) comptant environ 3 923 appareils répartis sur 718 sites montréalais – bars, brasseries, tavernes, salons de quilles, arcades – gérés par la Société des loteries vidéo du Québec, une filiale de Loto-Québec.
- Le Casino de Montréal, ouvert 24/24 heures, 7/7 jours, ce qui incluait :
  - jeux de table (Baccara, Blackjack, Poker Pai Gow, Poker Grand prix, Poker des Caraïbes, Poker à 3 cartes, Roulette anglaise, Roulette américaine, Craps, Sic Bo);
  - trois milles (3 000) machines à sous;
  - autres sièges de jeux (Keno aux dix minutes et jeux électroniques tels Bingo Party, Royal Asco et Golden Night 21);
- L'Hippodrome de Montréal sous la responsabilité de la Société nationale du cheval de course (SONACC) :
  - paris sur les courses;
  - trois (3) salons de paris où il est possible de miser sur des courses du Québec et d'ailleurs;
  - ainsi que deux cents (200) appareils de loterie vidéo gérés par Loto-Québec.
- L'offre montréalaise inclut aussi l'ensemble des loteries nationales commercialisées par Loto-Québec, soit:
  - 43 tirages hebdomadaires de loteries conventionnelles ou sur terminal;
  - 15 loteries instantanées disponibles en tout temps dont les très populaires Mots croisés™ et Gagnant à vie!;
  - 4 loteries télévisées hebdomadaires (*La Poule aux oeufs d'or, Lampe magique, La Chasse au trésor* et *Métropoli$, La Cité du Million*);
  - 5 loteries « éditions spéciales » (Célébration 2003, Mots cachés 5e anniversaire, Lotto 6/49 – 20e anniversaire, La Poule aux œufs d'or 10e saison et 31 jours de chances);
  - 3 paris sportifs.
- L'accessibilité aux loteries sur terminal peut de plus être facilitée grâce à un abonnement de 6 ou 12 mois à *Lotomatique*, un service d'abonnement qui évite au consommateur l'achat et la vérification hebdomadaires de ses billets et même, s'il est chanceux, la réclamation de ses lots puisqu'ils lui parviennent automatiquement par la poste.
- L'achat des cédéroms de loteries instantanées. Cinq thèmes étaient offerts en janvier 2003 dont trois simultanément :
  - Trésors de la tour, Mini-Golf, Casteldor, Mozaic et Trio Royal.

- Les bingos opérés par la Société des bingos du Québec, une autre filiale de Loto-Québec
  - 2 produits de bingo en réseau;
  - plusieurs milliers de programmes de bingo annuellement, à des fins caritatives.

Rappelons que les Montréalais peuvent également avoir accès, à leur domicile, à tous les jeux illégaux offerts sur Internet, pour autant qu'ils détiennent une carte de crédit. Cela représente plusieurs milliers de casinos Internet, Pool Hockey Internet, etc., dont il est difficile d'ignorer le marketing agressif.

POPULATION MULTIETHNIQUE

L'attrait des jeux de hasard peut être influencé par de multiples facteurs dont la culture. Par ailleurs, des obstacles particuliers et des barrières linguistiques sont susceptibles d'influencer l'accessibilité à des mesures de prévention ou aux services thérapeutiques dans certaines communautés culturelles. Mais il y a peu d'information disponible présentement sur les particularités et les besoins propres à chacun des regroupements ethniques de la région de Montréal. Seule la communauté chinoise a vu des actions entreprises par un organisme de son milieu.

PRÉOCCUPATION EN PRÉVENTION RÉCENTE

Alors que Loto-Québec avait déjà soutenu quelques initiatives visant à prévenir le jeu pathologique, c'est surtout dans la foulée du *Programme expérimental* lancé en 2001 suite aux transfert de fonds et de responsabilité par Loto-Québec, qu'une plus grande attention a été portée à la prévention dans les jeux de hasard et d'argent. Le ministère de la Santé, durant cette première étape du *Programme expérimental,* a soit poursuivi les engagements antérieur de Loto-Québec auprès de quelques organismes publics et privés, dont quelques-uns de Montréal, ou subventionné de nouveaux projets à portée provinciale afin de développer et réaliser des programmes de prévention. Lancés dans un contexte d'émergence d'un nouveau problème de santé, les quelques projets d'organismes localisés dans notre région sont très inégaux quant à leur capacité ou leur expertise d'intervention dans le domaine de la prévention. Depuis, c'est aux régies régionales que le ministère a confié le mandat de développer des actions de prévention dans le cadre du *Programme expérimental.*

EXPERTISES EN DÉVELOPPEMENT

Le Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque des jeunes de l'Université McGill favorise une approche globale et intégrée et s'intéresse à la prévention et aux traitements des problèmes de jeu chez les jeunes. On y développe des outils d'intervention pour rejoindre plus facilement les jeunes, surtout dans le milieu scolaire. Il offre aussi des ateliers de prévention dans quelques écoles de Montréal avec l'appui de la Régie régionale. En tant que centre universitaire, outre la recherche, la formation de personnes ressources est un de ses objectifs.

Plusieurs organismes de Montréal voués à la thérapie de personnes vivant des problèmes de dépendance aux jeux de hasard et d'argent ont aussi le souci de prévenir les rechutes, de soutenir les familles ou de dépister ceux qui, traités pour d'autres problèmes de dépendance, éprouvent aussi des problèmes de jeu pathologique. L'expertise acquise dans ce contexte peut apporter une perspective complémentaire à l'approche plus en amont de promotion et de prévention développée à l'intérieur de ce plan stratégique.

L'APPROCHE MONTRÉALAISE DE PRÉVENTION DANS LES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT

DES POINTS DE REPÈRE

Quelques principes et stratégies sont préconisés pour que l'implantation des orientations retenues dans le Plan stratégique montréalais puisse se concrétiser efficacement et avec cohérence.

DES PRINCIPES

Le choix des actions à entreprendre devra tenir compte des principes suivants :

- S'appuyer sur des connaissances et des preuves scientifiques, non seulement celles propres aux jeux mais aussi celles développées à travers d'autres problèmes de dépendance (tabac, alcool, drogues), et qui partagent des déterminants similaires;
- Reconnaître la complexité des déterminants associés aux jeux de hasard et d'argent en la considérant dans les critères d'évaluation et le temps alloué pour observer des changements;
- Miser d'abord sur les compétences déjà en place, qu'elles soient au niveau de l'expertise scientifique ou des interventions et des communautés;
- Travailler avec les milieux pour sensibiliser, informer et intervenir auprès de certains groupes cibles;
- Favoriser la capacité du réseau de santé de première ligne à dépister et à aider les plus à risque;
- Soutenir et compter sur la mobilisation des acteurs impliqués et leur concertation pour actualiser ce plan stratégique et le bonifier.

DES STRATÉGIES

Connaissance, formation, action : trois mots clés dans les approches à retenir.

C'est toutefois dans une perspective montréalaise et en complémentarité avec les responsabilités du MSSS et les mandats des organismes de recherche, entre autres, que s'actualiseront ces stratégies dans notre région.

CONNAISSANCE

Face à un problème encore insuffisamment documenté et pour assurer la mise en place d'interventions préventives basées sur des connaissances adéquates avant de les généraliser, des approches pour accroître ces connaissances seront privilégiées, des projets pilotes favorisés et, règle générale, des évaluations adaptées au contexte et au niveau d'action seront requises. Ainsi, nous veillerons à :

- Accroître nos connaissances de la problématique émergente du jeu pathologique et de sa prévention.
    - Dans le contexte de la diversité des populations de la région métropolitaine de Montréal.
    - Sur les facteurs de risque et de protection du passage à un jeu problématique ou pathologique, selon les jeux en cause et les caractéristiques des différentes populations.
    - Dans le développement et l'implantation d'interventions préventives efficaces.
    - En maintenant un souci constant d'évaluation, entre autres, par le moyen d'objectifs de résultats clairs et réalisables.
- Encourager la recherche qui nous permet de mieux connaître notre milieu par :
    - l'appui et la collaboration avec d'autres chercheurs ou organismes de recherche;
    - l'évaluation des interventions et de projets pilotes;

FORMATION

Parce que cette problématique des jeux de hasard et d'argent est récente et donc mal connue, il faudra miser beaucoup sur la formation et l'information des intervenants du réseau public et privé pour les habiliter et les soutenir dans leurs interventions.

- Par des projets de formation dynamiques ponctuels ou continus, et répondant aux besoins spécifiques des divers milieux d'action.
- En développant ou fournissant des outils nécessaires.
- En favorisant des approches globales et intégrées, mais adaptées aux projets spécifiques.
- En facilitant les échanges par des forums, des colloques ou autres façons.

Il va s'en dire que nous supporterons d'abord la diffusion et l'implantation de toute formation déjà validée qui nous permettra de rejoindre nos objectifs.

ACTIONS

À mesure que les connaissances et les expertises se consolideront, les énergies se mobiliseront de plus en plus pour une plus large implantation de projets validés et leur continuité. La rétroaction entre les actions entreprises et le développement des connaissances sera assurée par des mécanismes d'évaluation, de diffusion et d'échanges.

L'action se concrétisera principalement :

- à travers des projets permettant l'exploitation de différents modes d'intervention et leur adaptation à des contextes spécifiques (populations non homogènes, milieux culturels diversifiés et niveaux de risque variables);
- par l'établissement d'interfaces de problématiques de dépendance qui partagent des déterminants communs tels ceux liés à l'usage excessif de la drogue, de l'alcool et du tabac.

L'APPROCHE DE SANTÉ PUBLIQUE À MONTRÉAL

Le plan qui suit tient compte d'une approche large de santé publique, c'est-à-dire de la reconnaissance des caractéristiques et des interactions entre l'individu, son environnement, immédiat et lointain, la nature du risque et le vecteur, c'est-à-dire les particularités des jeux en cause.

Les orientations et les actions proposées se situent à l'orée des problèmes associés au jeu pathologique. Ils misent sur le renforcement des capacités individuelles et collectives de même que sur la réduction des impacts négatifs chez les personnes commençant à présenter des signes de jeu compulsif. Lorsque possible, des changements dans l'environnement seront préconisés, sachant que toute mesure structurante ou « passive » a souvent des effets plus généralisables que des interventions visant à modifier les croyances et les comportements individuels, par exemple.

VISION PROPOSÉE

Nous invitons partenaires, collaborateurs, chercheurs, décideurs et intervenants à se joindre à nous pour concerter les efforts afin d'endiguer l'émergence du jeu pathologique à Montréal, ceci à travers des approches multiples s'adressant à la fois aux politiques publiques, au dynamisme des communautés, aux compétences des individus et au soutien du réseau de la santé.

THÈMES D'ACTION

Trois thèmes sont retenus qui mettent en évidence les principaux angles pour entreprendre des actions.

1. Le premier concerne le type de jeux qui génère le plus de dépendance et dont la croissance est aussi la plus grande, soit la vaste catégorie des appareils électroniques de jeu. Aucun groupe d'âge n'est à l'abri.

2. Le deuxième thème identifie la population des jeunes comme probablement la plus vulnérable aux risques de développer des problèmes de jeu. En effet, les taux de joueurs avec problèmes sont plus élevés dans ce groupe d'âge que chez les adultes. Plusieurs facteurs peuvent être en cause. Mentionnons la phase active de croissance neuropsychologique et sociale et, par conséquent, la maturité psychologique encore en progression, ainsi que l'exposition plus intense et beaucoup plus prolongée que les générations antérieures à divers jeux de hasard et d'argent. La normalisation des jeux de hasard et d'argent dans la société en général, ou encore la similarité des jeux sur les appareils électroniques avec les jeux vidéo, sans oublier ceux de plus en plus accessibles via l'Internet, sont d'autres aspects qui peuvent influencer les jeunes dans leur appréciation des risques.

3. Le troisième thème reconnaît la nécessité d'accroître le niveau d'information et d'intérêt de la population sur les différentes questions reliées aux jeux de hasard et d'argent afin de créer un climat favorable à la mise en place de mesures préventives. Des sujets tels que des notions sur le hasard dans les jeux, une meilleure compréhension des risques, des mesures de protection et des composantes d'un jeu responsable pourraient être considérés.

De par leur nature différente mais complémentaire, ces trois thèmes pourront faire l'objet de programmes ou projets communs.

Afin d'avoir une vue plus globale des orientations proposées, un sommaire des buts et grands objectifs visés est présenté dans un premier temps. Par la suite, chaque angle d'action est abordé individuellement pour préciser leur problématique spécifique et les objectifs retenus. Enfin, un plan de démarrage du Plan stratégique est décrit dans l'annexe.

VUE D'ENSEMBLE DES OBJECTIFS GÉNÉRAUX POURSUIVIS

LA PRÉVENTION DES PROBLÈMES RELIÉS AUX APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO ET AUX AUTRES APPAREILS ÉLECTRONIQUES DE JEU

BUT	*RÉDUIRE LES RISQUES DE DÉPENDANCE RELIÉS AUX APPAREILS ÉLECTRONIQUES DE JEU*
Objectif 1	Sensibiliser et informer sur les caractéristiques des jeux électroniques et leurs mécanismes, les chances de gagner et de perdre, par des moyens adaptés aux clientèles visées.
Objectif 2	Réduire l'accessibilité indue aux appareils électroniques de jeu.
Objectif 3	Rendre les machines moins addictives.
Objectif 4	Dépister les joueurs les plus à risque avec le soutien des intervenants de première ligne du réseau de la santé et des services sociaux, plus particulièrement.
Objectif 5	Influencer les politiques publiques pour la prévention des problèmes reliés aux jeux de hasard et d'argent

LA PRÉVENTION AUPRÈS DES JEUNES

BUT	*RENFORCER LA CAPACITÉ DES JEUNES À FAIRE FACE AUX DANGERS ASSOCIÉS AUX JEUX DE HASARD ET D'ARGENT*
Objectifs 1	Adapter les interventions aux besoins des jeunes.
Objectifs 2	Rendre le milieu scolaire propice à la prévention des problèmes de jeu chez les jeunes.
Objectifs 3	Habiliter les parents à prévenir les problèmes de jeu chez leurs enfants et leurs adolescents.
Objectifs 4	Promouvoir un meilleur contrôle de l'accès aux jeux étatisés auprès des mineurs.
Objectifs 5	Développer et tester un ou des modèles qui intègrent les déterminants communs aux problèmes de jeu et aux problématiques connexes.

L'INFORMATION ET LA SENSIBILISATION DE LA POPULATION EN GÉNÉRAL ET DE GROUPES CIBLÉS

BUT	*CRÉER UN CLIMAT PROPICE À LA PRÉVENTION DU JEU PATHOLOGIQUE DANS LA POPULATION*
Objectif 1	Informer et sensibiliser la population en général sur les caractéristiques des différents jeux, la notion de hasard et les attributs d'un jeu responsable.
Objectif 2	Explorer les besoins d'information et les moyens appropriés pour des milieux ethniques et des groupes cibles comme les aînés et les travailleurs.

DES CONDITIONS DE SUCCÈS

Le développement et le maintien d'un partenariat multisectoriel, public et privé, intéressé à agir en prévention (ce qui inclut la promotion) dans les jeux de hasard et d'argent seront nécessaires à l'actualisation optimale de ce Plan stratégique au cours des prochaines années. Des mécanismes de concertation, de soutien et de coordination devront ainsi être prévus pour favoriser dans la région une réelle complicité et une convergence des actions en vue d'endiguer l'émergence du jeu pathologique à Montréal. L'importance de l'intervention proche des milieux de vie devra être reconnue concrètement par un soutien visant à mieux habiliter les organismes communautaires à contribuer à la prévention des dangers reliés aux jeux de hasard et d'argent.

Un financement adéquat et sa continuité seront aussi essentiels pour la réalisation des projets, leur évaluation et la diffusion des connaissances acquises ou celles développées ailleurs.

LA PRÉVENTION DES PROBLÈMES RELIÉS AUX APPAREILS ÉLECTRONIQUES DE JEU (APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO ET MACHINES À SOUS)

LA SITUATION

DÉPENDANCE

Les appareils de loterie vidéo et les autres appareils électroniques de jeu sont ceux qui induisent la plus grande proportion de joueurs pathologiques. C'est là que les joueurs dépensent, en moyenne, le plus d'argent et passent aussi le plus de temps.

CARACTÉRISTIQUES SPÉCIFIQUES

Certaines caractéristiques des machines et des jeux créeraient un attrait nocif auprès de joueurs plus vulnérables :

- la rapidité de déroulement d'une partie ou d'une mise, bien qu'on ne connaisse pas la vitesse optimale pour réduire les problèmes de jeu;
- les mécanismes permettant au joueur d'intervenir en cours de partie et créant l'impression de maîtriser le jeu;
- les renforcements visuels et auditifs qui contribuent à attirer les joueurs et à favoriser le jeu;
- la taille des mises maximales, sans savoir très précisément ce que devrait être un maximum acceptable;
- la présence de mécanismes permettant d'insérer des billets de banque plutôt que de la monnaie ou des jetons qui a aussi été démontrée néfaste.

Bien que l'incitation à jouer sur les appareils de loterie vidéo soit interdite par la loi, une telle disposition légale n'existe pas pour les machines à sous des casinos. Les casinos québécois offrent même un programme de fidélisation des joueurs, le *Programme Casino privilège*. Plus un joueur insère d'argent dans les machines à sous (ou dans d'autres jeux au casino) plus il récolte de « bénéfices ». L'impact de ces programmes de fidélisation sur l'apparition de problèmes de jeu demanderait à être étudié attentivement.

FACILITÉ D'ACCÈS

Les appareils de loterie vidéo sont facilement accessibles dans des bars, brasseries et tavernes, tel que cela était prévu à l'origine, mais également dans certains restaurants, salles de quilles, arcades et autres lieux mixtes du territoire. De plus, ces sites semblent surtout concentrés dans

les zones urbaines défavorisées et, selon une étude récente[3], à Montréal, le tiers de ces appareils seraient situés à moins de 500 mètres d'une école secondaire. Cette proximité des milieux de vie apparaît comme un incitatif qui influencerait la fréquence des problèmes chez les joueurs. De plus, plusieurs sites d'ALV affichent des enseignes extérieures non équivoques. Quel est l'impact de l'affichage publicitaire dans les vitrines ou des enseignes lumineuses sur la façade des commerces? Qu'en est-il de la présence de ces appareils dans des restaurants, même cachés à la vue des clients, sur la normalisation du jeu et l'augmentation de son attrait pour les jeunes mineurs?

À cet accès local, il faut ajouter les 3 000 machines à sous du Casino de Montréal. De plus, la présence de guichets automatiques bancaires et privés dans les établissements où l'on trouve des appareils de loterie vidéo ou des machines à sous favorise l'accès immédiat aux comptes de banque personnels, permettent l'extension de la période de jeu sans pause et, par ricochet, la propension à développer un problème de jeu.

Tous ces appareils de jeux ont en contrepartie un impact économique substantiel en termes de création ou de maintien d'emplois, et au chapitre des dividendes versés au gouvernement

CLIENTÈLES

Ce sont les jeunes âgés de 18 à 24 ans qui participent le plus à ces jeux. Les joueurs pathologiques de ce groupe d'âge sont aussi les moins susceptibles de solliciter un traitement pour leur problème de jeu. Certaines études ont noté que parmi les joueurs d'appareils électroniques de jeu, jusqu'à un sur cinq (14 %[4] à 19 %[5]) pourraient développer un problème important. Même si les personnes les moins fortunées sont celles qui participent le moins aux jeux électroniques, elles seraient cependant, toutes proportions gardées, celles qui, le plus souvent, développent un problème de jeu.

On observe qu'en général la participation aux jeux de hasard et d'argent et le développement de problèmes de jeu sont aussi intimement liés à des considérants culturels. Nous ignorons toutefois si les caractéristiques culturelles favorisent ou inhibent le développement de problèmes de jeu en ce qui concerne spécifiquement les appareils électroniques de jeu.

Il reste beaucoup à apprendre pour comprendre adéquatement comment un joueur « social » en vient à développer un problème de jeu. D'autres questions sont à clarifier. Par exemple, jusqu'à quel point et à quelles conditions l'attrait important des jeunes pour les jeux vidéo, surtout les garçons, se reporte-t-il sur les appareils électroniques de jeu? Connaissent-ils les différences fondamentales entre les deux? Quelle place occupera le jeu de hasard et d'argent électronique, accessible sur Internet, dans le futur?

---

[3] Gilliland, J., (2003). Putting Gambling in its Place : A Geographical Study of VTL Accessibility and Play by Montreal Youth. Dans Youth Gambling International . Volume 3, Issue 3, www.youthgambling.com

[4] Chevalier, S., Hamel, D., Ladouceur, R., Jacques, C., Allard, D., & Sévigny, S. (sous presse) Comportements de jeu et jeu pathologique selon le type de jeu au Québec en 2002. Montréal et Québec : Institut national de santé publique du Québec & Centre québécois d,excellence sur la prévention et le traitement du jeu.

[5] Highlight Report. 2001 Survey of Gambling and Problem Gambling in New Brunswick. New Brunswick Department of Health & Wellness.

CE QUI SE FAIT

CONNAISSANCE

Les impacts négatifs des appareils électroniques de jeu sont de plus en plus documentés et leurs facteurs de risque sont mieux identifiés tels l'accès facile tant aux machines qu'au compte de banque personnel (ex. : guichet automatique sur place), la conception des jeux et des appareils et la normalisation dans l'esprit collectif que génère une plus grande visibilité. Ce sont les mêmes éléments qui, dans une perspective de marketing, contribuent à la part croissante de revenus des AEJ dans les fonds publics. Malheureusement, ce succès d'affaires engendre en contrepartie une augmentation trop importante du nombre de personnes dépendantes de ce type de jeux.

FORMATION

Une formation intitulée *Au hasard du jeu,* conçue en collaboration avec le Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (CQEPTJ) de l'Université Laval, été offerte à tous les tenanciers de bars et aux membres du personnel de tous les sites d'ALV au Québec.

Une activité de sensibilisation sur le jeu pathologique est désormais offerte par la Société des casinos du Québec aux nouveaux employés du Casino de Montréal lors de leur formation d'intégration.

Une formation sur le jeu et le dépistage, conçue à la demande du MSSS par le Centre Jelinek dans la région de l'Outaouais, devrait être disponible vers la fin de 2003 pour les intervenants de première ligne.

ACTION

Parcs d'appareils et sites

Loto-Québec a implanté récemment une deuxième génération d'appareils de loterie vidéo dont les caractéristiques veulent favoriser un jeu plus modéré et responsable. Toutefois, l'impact réel sur les joueurs vulnérables et moins vulnérables reste à évaluer. À notre connaissance, il n'est prévu aucune évaluation de l'effet de l'ajout du module explicatif traitant du hasard, de l'horloge, de la possibilité d'afficher en dollars (plutôt qu'en crédits), ni des montants en banque, de la diminution de la vitesse de jeu ou de la réduction de l'insertion maximale à 60 $ (plutôt que 100 $).

Sous toutes réserves de modifications qui pourraient être apportées par le nouveau gouvernement, Loto-Québec, dans son Plan d'action 2003-2006 paru en novembre 2002, prévoit, d'ici 2005, à la fois une réduction du parc d'appareils de loterie vidéo (ALV) dans les bars et restaurants et une diminution du nombre de sites. Toutefois, à Montréal, nous pourrions néanmoins assister à une augmentation de plus d'un millier de machines à sous au Casino de Montréal si les agrandissements se concrétisent, ainsi que du nombre d'ALV à l'Hippodrome de

Montréal. Si cette hypothèse se réalise, l'effet net pourrait se traduire par un accroissement du parc d'appareils électroniques de jeu (AEJ) dans notre région.

Initiatives en prévention

Quatre initiatives préventives structurées pouvant rejoindre les adeptes montréalais de machines à sous (MS) ou d'appareils de loterie vidéo (ALV) ont été identifiées :

- La campagne de sensibilisation *Le jeu doit rester un jeu (2000-2002).*

  Une collaboration de Loto-Québec, de ses filiales Société des loteries vidéo du Québec et Société des casinos du Québec ainsi que de Programme de santé Acti-Menu et du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (CQEPTJ) de l'Université Laval.

  Elle inclut plusieurs sous-campagnes s'adressant soit aux clients du casino, soit aux tenanciers de bars, brasseries et tavernes, soit à leurs clients.

- La campagne radiophonique *Bill Gagné* (2001-2002).

  De bref messages sous forme de radio-roman ciblant les joueurs d'AEJ, et dont le MSSS est le promoteur. Seule la diffusion de «l'An 1» a eu lieu jusqu'à maintenant.

- *Maudite machine!* (2002)

  Un film d'auteur récent grâce auquel le promoteur, les Tournées communautaires Virage, propose trois types d'animations communautaires selon les besoins exprimés par les hôtes du projet.

- *Jouer gagnant : savoir s'arrêter!* (2003)

  Un projet exploratoire de mobilisation des tenanciers des bars locaux, dans le but de mieux dépister et orienter les joueurs à risque de Lachine vers des ressources thérapeutiques. Ce projet est mené par le Centre Option-Prévention TVDS.

Deux autres initiatives préventives concernent de façon plus générale les problèmes reliés au jeu :

- La trousse *Bien jouer son jeu !*

  Conçue et distribuée par le ministère de la Santé auprès des travailleurs, elle se compose entre autres d'une brochure et d'un vidéo tiré d'une émission télévisée intitulée *Savez-vous jouer ... sans perdre la tête? (1998)* développés par Programme de santé Acti-Menu; cet organisme privé en promotion de la santé, regroupant des omnipraticiens ainsi que des spécialistes des communications et de la prévention avait reçu l'aide de plusieurs subventionnaires dont Loto-Québec.

- Le programme *Mise pas ta vie!* (2000-2002)

  Les deux premiers volets de ce programme-pilote, mis au point par le Centre Option-Prévention TVDS, permettent aux intervenants qui travaillent auprès de toxicomanes en traitement d'amorcer une démarche de prévention auprès de ces consommateurs plus susceptibles de devenir ou d'être déjà aux prises avec un problème de jeu.

CE QU'ON DEVRAIT FAIRE

L'équilibre entre les bénéfices économiques des jeux de hasard et d'argent et les coûts sociaux qu'ils entraînent est en train de se rompre. Le jeu n'est plus un jeu ! Pour ramener et maintenir cet équilibre précaire et réduire le niveau de dépendance, il faut d'abord recourir à des mesures environnementales ou structurantes. Celles-ci, comme mentionné plus haut, ont été amorcées par Loto-Québec et la législation. Mais pour un impact réel, des interventions plus intensives sont requises et doivent être évaluées. Elles consisteraient en grande partie en des mesures pour réduire davantage les incitatifs spontanés reliés à la visibilité et à la facilité d'accès aux appareils et à la conception de ces derniers. Leur mode de distribution en est un exemple.

Dans une perspective complémentaire à ces premières approches, d'autres actions doivent être entreprises. Elles devraient avant tout répondre à la nécessité d'informer adéquatement les gens sur le fonctionnement de ces jeux, à les outiller pour jouer de façon responsable et pour mieux reconnaître l'apparition de problèmes. Elles incluent aussi l'importance de former les intervenants au dépistage de ceux qui ont des problèmes pour leur offrir soutien et aide.

BUT

Réduire les risques de dépendance reliés aux appareils électroniques de jeu.

OBJECTIF 1

SENSIBILISER ET INFORMER SUR LES CARACTÉRISTIQUES DES JEUX ÉLECTRONIQUES ET LEURS MÉCANISMES, LES CHANCES DE GAGNER ET DE PERDRE, PAR DES MOYENS ADAPTÉS AUX CLIENTÈLES VISÉES.

- Rejoindre les joueurs de AEJ en priorité.
- Développer ou adapter des outils.

OBJECTIF 2

RÉDUIRE L'ACCESSIBILITÉ INDUE AUX APPAREILS ÉLECTRONIQUES DE JEU

- Promouvoir un mode d'accès moins susceptible de générer des problèmes de jeu pathologique.

- Mieux connaître la distribution des appareils électroniques de loterie sur le territoire montréalais et dans ses quartiers, (nombre de machines, sites, clientèles, etc.) avec un regard attentif sur leurs effets dans les milieux.

OBJECTIF 3

RENDRE LES MACHINES MOINS ADDICTIVES

- Appuyer et encourager les recherches et les mesures qui visent à rendre les appareils électroniques de jeu moins susceptibles d'entraîner de la dépendance ou des problèmes.

OBJECTIF 4

DÉPISTER LES JOUEURS LES PLUS À RISQUE AVEC LE SOUTIEN DES INTERVENANTS DE PREMIÈRE LIGNE DU RÉSEAU DE LA SANTÉ ET DES SERVICES SOCIAUX, PLUS PARTICULIÈREMENT

- Offrir de la formation sur la problématique du jeu aux intervenants de première ligne incluant l'apprentissage d'outils de dépistage.
    - Tenir compte des projets provinciaux.
    - Offrir de l'expertise-conseil au besoin.

OBJECTIF 5

INFLUENCER LES POLITIQUES PUBLIQUES POUR LA PRÉVENTION DES PROBLÈMES RELIÉS AUX JEUX DE HASARD ET D'ARGENT

- Développer une position de santé publique comprenant notamment :
    - le mode de distribution des AEJ;
    - l'élimination des AEJ des lieux accessibles aux mineurs;
    - le respect de la réglementation de la RACJ sur la promotion et la visibilité des ALV.

LA PRÉVENTION AUPRÈS DES JEUNES

LA SITUATION

PRÉVALENCE DE JOUEURS

Les jeunes commencent très tôt à jouer aux jeux de hasard et d'argent. Déjà à l'école primaire, plus de la moitié d'entre eux se sont initiés à ces jeux, au moins par expérimentation. Au Québec, environ les deux tiers des élèves du secondaire auraient participé à ce type de jeu au cours de leur vie, et plus de la moitié dans l'année précédent l'*Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, 2002*[6]. Parmi ces derniers, de 7 à 8 % joueraient hebdomadairement et environ 3,5 % seraient des joueurs pathologiques probables. Le pourcentage de joueurs problématiques pourrait aller jusqu'à 7 % selon d'autres études faites auprès de jeunes. Il est d'environ 1,7 % chez les adultes.

Dès la première année du secondaire, le tiers des élèves a déjà participé à des jeux étatisés, surtout aux loteries instantanées, mais aussi au bingo et aux loteries sur terminal. On sait que la participation aux jeux de hasard et d'argent augmente avec le niveau scolaire. Toutefois, les problèmes de jeu pathologique semblent plutôt stables tout au long des études secondaires, du moins chez ceux qui n'abandonnent pas leurs études. On connaît très peu les habitudes et les problèmes de jeu des jeunes qui ne fréquentent pas l'école.

DES DIFFÉRENCES

La prévalence du jeu serait semblable chez les jeunes des communautés culturelles mais ces derniers seraient, par contre, plus nombreux à développer un problème de jeu[7]. Alors que les filles participent autant que les garçons, elles privilégient des jeux différents. Les garçons jouent à plus de jeux et sont proportionnellement plus nombreux à développer des problèmes.

Malheureusement, les jeunes qui ont un problème de jeu, ne vont que très rarement se faire traiter. Les impacts à long terme des problèmes de jeu sur la vie future des jeunes joueurs demanderaient à être étudiés.

---

[6] Chevalier, S., Allard, A. & Audet, A. (2000) . Les jeux de hasard et d'argent. L'alcool, les drogues, le jeu : les jeunes sont-ils preneurs Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire. Volume 2. Collection la santé et le bien-être, Institut de la statistique du Québec.
Voir aussi : Jeux de hasard et d'argent : portrait de la situation en 2002.

[7] Chevalier, S. & Deguire, A.-É. (2003) Jeux de hasard et d'argent : portrait de la situation en 2002. Montréal : Institut de la statistique du Québec.

FACTEURS DE RISQUE ET PERCEPTION DU RISQUE

Les jeunes qui ont un problème de jeu s'adonnent proportionnellement à plus de conduites à risque, notamment en ce qui a trait à la consommation d'alcool, de drogues et de tabac, à la sexualité (relations sexuelles non protégées), à la conduite automobile (sans ceinture de sécurité ou en état d'ébriété), aux conduites alimentaires (anorexie et boulimie) et à la délinquance.

La majorité des élèves du secondaire ne considèrent pas la participation aux jeux de hasard et d'argent comme une conduite à risque. Il en est de même chez les parents des élèves de ce niveau. En effet, une proportion notable d'élèves du secondaire reçoit en cadeau de leurs réseaux familiaux des produits de loterie.

On connaît cependant mal l'influence des habitudes de jeu familiales sur le développement des problèmes de jeu chez les enfants et les adolescents. Le niveau de sensibilisation des professeurs, du personnel d'encadrement des écoles et des commissions scolaires par rapport aux risques relatifs aux jeux de hasard et d'argent constitue aussi une inconnue.

ACCESSIBILITÉ

Les élèves du secondaire de moins de 18 ans ont peu de difficultés à se procurer des produits étatisés de loterie et ceux qui participent aux jeux de hasard et d'argent s'associent davantage à d'autres jeunes qui participent aussi à ce type d'activités. Les instances chargées de mettre en application le chapitre L-6 la Loi sur les loteries, les concours publicitaires et les appareils d'amusement, ainsi que le chapitre S13.1, la Loi sur la Société des loteries du Québec (plus précisément l'article 25.1 interdisant la vente de billets de loterie à des mineurs), le font presque exclusivement en réaction à des plaintes.

CE QUI SE FAIT

CONNAISSANCE

L'état des connaissances sur la problématique des jeux de hasard et d'argent chez les jeunes est en pleine croissance. Plusieurs recherches sont en cours au Québec et ailleurs, entre autres, à travers le programme de recherche thématique MSSS-FQRSC et des mandats du ministère de la Santé et des Services sociaux à certains groupes de chercheurs. Mentionnons par exemple la 2e cueillette de données faite en 2000 et parue en septembre 2003 dans l'Enquête *québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire,* ou l'élaboration en cours d'un instrument de mesures du jeu excessif chez les adolescents à travers une participation à des travaux interprovinciaux et internationaux. (réf. *Plan d'action gouvernemental sur le jeu pathologique 2002-2003, Suivi des mesures, Volet santé et services sociaux, mai 2003*).

Formation

Une formation est en voie d'élaboration pour le dépistage précoce auprès des jeunes en vue de la proposer aux intervenants de première ligne (CLSC, intervenants scolaires et communautaires) dans le cadre des mesures sous la responsabilité du MSSS.

Action

Il existe actuellement six initiatives préventives structurées s'adressant aux mineurs et auxquelles les partenaires montréalais peuvent avoir recours. Toutefois, leur évaluation, si elle existe, n'est pas encore concluante. Ce sont :

- Le programme *Lucky, le hasard on ne peut rien y changer*
  Cassette vidéo pour les jeunes et brochure à l'intention des enseignants du secondaire, mises au point par le Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu à l'École de psychologie de l'Université Laval. L'évaluation de la vidéo cassette auprès de jeunes du secondaire I et II a démontrée une modification des perceptions par rapport à la notion de hasard dans le jeu.
- Le programme *Moi, je passe / Count Me Out*
  Pour les jeunes de 9 à 17 ans (9 niveaux scolaires) et dont le promoteur est Le Groupe Jeunesse Inc. Les quelques évaluations réalisées n'ont pas noté de changements, ni d'effets négatifs. Comme les approches méthodologiques utilisées pourraient ne pas avoir été suffisamment sensibles et compte tenu des modifications apportées aux documents en cours de route, d'autres évaluations seraient probablement indiquées.
- La campagne *Parler, c'est grandir*, Volet Jeu excessif
  Une campagne nationale de sensibilisation orchestrée par le MSSS dans toutes les régions du Québec (activités régionales montréalaises prévues à l'automne 2003). Le jeu occupe une place très limitée parmi l'ensemble des problèmes qui sont abordés. De plus, cette campagne n'a été prévue que pour un temps limité.
- *Les animations scolaires* (anglais et français)
  Développées et assurées par le Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque des jeunes, affilié au Département de psychologie de l'Université McGill. Les capacités de répondre à des demandes multiples sont toutefois limitées.
- Le programme *Voler pour jouer, c'est un crime!*
  Mis au point par le groupe communautaire Centre Option-Prévention TVDS, il s'adresse à une clientèle de jeunes à risque de 12 à 17 ans (maisons de jeunes, organismes de justice alternative, Centres de traitement en toxicomanie).
- Les Tournées communautaires Virage : *Un jeu d'enfants*
  Une collaboration entre Les Productions Virage qui a financé le film d'auteur de Johanne Prégent intitulé *Un jeu d'enfants* (2002), et l'organisme Tournées communautaires Virage qui, dans son animation, utilise le film comme base de discussions associées à des témoignages.

D'autres outils ou interventions, subventionnés en partie par le MSSS, sont en cours de production :

- Un cédérom, en versions française et anglaise, du Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque des jeunes de l'Université McGill.
- Une vidéo mis au point pour les 18-24 ans par le Centre québécois d'excellence sur la prévention et le traitement du jeu pathologique de Québec.

CE QU'ON DEVRAIT FAIRE

Les jeux de hasard sont là pour rester et les jeunes, en raison même de leur âge et de leur immaturité, sont plus vulnérables à la dépendance et aux conséquences qui s'ensuivent. Les quelques programmes et activités mentionnées ne peuvent contrer la croissance de ce phénomène alors que leur efficacité reste à démontrer. Il faut donc être à l'affût de toute nouvelle connaissance, mais aussi en générer de concert avec le milieu des communautés et celui des chercheurs. Mieux documenter les perceptions et les besoins des jeunes, des enseignants et des parents, développer et valider des interventions à privilégier selon les catégories de jeunes et les niveaux de risques auxquels ils sont exposés ou qu'ils manifestent, travailler étroitement avec le milieu scolaire et les parents et, finalement, tirer profit des connaissances acquises dans les interventions sur des dépendances qui partagent des risques communs, sont quelques-uns des points à approfondir dans le futur.

BUT

Renforcer la capacité des jeunes à faire face aux dangers associés aux jeux de hasard et d'argent

OBJECTIF 1

ADAPTER LES INTERVENTIONS AUX BESOINS DES JEUNES

- Faire le point sur les études de perception des jeux de hasard et d'argent par les jeunes, leurs motivations et les risques encourus (jeunes du milieu scolaire et hors scolaire) avec une attention particulière à l'influence des jeux vidéo et d'Internet.
- Mieux connaître les besoins et rejoindre les jeunes les plus à risque hors du milieu scolaire.
- Mener ou soutenir des recherches dans ces domaines.
- Proposer des interventions adaptées.

OBJECTIF 2

RENDRE LE MILIEU SCOLAIRE PROPICE À LA PRÉVENTION DES PROBLÈMES DE JEU CHEZ LES JEUNES

- Dresser un bilan de la situation des jeux de hasard et d'argent en collaboration avec le milieu scolaire, principalement dans les écoles où le problème se pose avec plus d'acuité.
- Sensibiliser les jeunes aux différentes facettes des jeux de hasard et d'argent, les moyens de se prémunir contre les risques de problèmes dont les notions de hasard et de jeu responsable.
- Sensibiliser les acteurs du milieu scolaire à l'influence des attitudes face au jeu et aux signes décelables de comportements problématiques associés au jeu chez les enfants et les adolescents.

OBJECTIF 3

HABILITER LES PARENTS À PRÉVENIR LES PROBLÈMES DE JEU CHEZ LEURS ENFANTS ET LEURS ADOLESCENTS

- Sensibiliser les parents à leur rôle de modèle en matière de jeu auprès de leurs enfants et à l'importance de savoir déceler chez ces derniers les habitudes et comportements associés aux problèmes de jeu.

OBJECTIF 4

PROMOUVOIR UN MEILLEUR CONTRÔLE DE L'ACCÈS AUX JEUX ÉTATISÉS AUPRÈS DES MINEURS

- Influencer les organismes chargés d'assurer l'application des lois interdisant la vente de produits de jeux de hasard et d'argent aux mineurs, l'accès du Casino de Montréal de même qu'aux sites où sont opérés les appareils électroniques de jeu, dont l'Hippodrome de Montréal.

OBJECTIF 5

DÉVELOPPER ET TESTER UN OU DES MODÈLES QUI INTÈGRENT LES DÉTERMINANTS COMMUNS AUX PROBLÈMES DE JEU ET AUX PROBLÉMATIQUES CONNEXES

- Établir des collaborations et des projets avec des partenaires impliqués dans des dossiers connexes tels que toxicomanie, tabagisme, etc., dont le Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque des jeunes de l'Université McGill.

L'INFORMATION ET LA SENSIBILISATION DE LA POPULATION EN GÉNÉRAL ET DE GROUPES CIBLÉS

LA SITUATION

Selon une enquête réalisée en Ontario[8], plus de 86,5 % de la population adulte participait à au moins une activité de jeux de hasard et d'argent. Ce pourcentage s'établirait à 81 % au Québec[9]. Dans l'étude ontarienne, certains de ces jeux n'étaient pas reconnus comme tels par plusieurs personnes. Quant à la notion de jeu responsable, la majorité n'identifiait qu'une seule caractéristique. Surtout, l'étude a noté de nombreuses croyances erronées concernant le *gambling* et la notion de hasard tout en mettant en évidence un lien faible mais significatif entre une meilleure connaissance sur le sujet et jouer de façon responsable.

Est-ce que ces données reflètent celles de la population de chez nous? Quelles sont à Montréal les perceptions des différents types de jeux ou le niveau d'information de la population sur les jeux de hasard et d'argent? Sont-elles sensiblement différentes selon les communautés ethniques, les jeunes en milieu scolaire, les enseignants et les parents, ceux sur le marché du travail, les joueurs eux-mêmes?

Selon une enquête réalisée dans le cadre de la campagne *Parler, c'est grandir,* les parents et les jeunes ne perçoivent pas les jeux de hasard et d'argent comme un problème important. Quant au milieu de la santé, en particulier la première ligne, peu d'information ou de formation ont été mises à sa disposition. C'est pourquoi, à l'instar de la population en général, il serait peu informé sur les caractéristiques des jeux et sur leur potentiel d'accoutumance.

CE QUI SE FAIT

Bien que dans notre démarche de documentation préalable, les outils d'information ou de sensibilisation s'adressant à la population en général n'aient généralement pas été inclus, quelques-uns ont tout de même été répertoriés. Pour la plupart, ils ont été conçus avant la venue du *Programme expérimental,* alors qu'on avait surtout tendance à ne pas différencier ou cibler les populations plus vulnérables.

---

[8] Kelly, J., Skinner,W., (2001). Project Weathervane. Measuring gambling behaviours, knowledge and attitudes in Ontario. Collaborative research project between Responsible Gambling Council (Ontario) and the Centre for Addiction and Mental Health.

[9] Ladouceur, R., Jacques, C., Chevalier, S., Sévigny, S., Hamel, D., & Allard, D. (sous presse). Prévalence des habitudes de jeu et du jeu pathologique au Québec en 2002. Québec : Centre québécois d'excellence sur la prévention et le traitement du jeu & Institut national de santé publique du Québec.

Réalisés par Loto-Québec et ses partenaires

- L'émission télévisée et la brochure *Savez-vous jouer...sans perdre la tête ?*
- Deux messages télévisés (Avec Rita Lafontaine et Marcel Sabourin comme porte-parole).
- Le manuel d'autocontrôle *Le jeu doit rester un jeu.*
- Une centaine de chroniques *Le saviez-vous?* publiées dans le Loto-Hebdo, le journal de la Société d'État ainsi que dans des journaux locaux.

Réalisés par des partenaires ou des maisons de production indépendantes

- Le documentaire *Le jeu. Ça change pas le monde, sauf que...* (sur les impacts sociaux du Casino de Charlevoix et des ALV sur la qualité de vie des résidants de la région).
- Un dépliant mis au point par le Centre d'excellence sur la prévention et le traitement du jeu pathologique de l'Université Laval.
- Les diverses rubriques d'information, assez standardisées, offertes sur divers sites Internet de référence ou d'information sur le jeu pathologique.
- Les divers bulletins d'information numérisés rendus disponibles par les deux principaux centres québécois de recherche sur le jeu pathologique.

CE QU'ON DEVRAIT FAIRE

Par leur omniprésence sur le marché, dans les commerces, dépanneurs, bars, etc., de même que par l'abondante publicité dont ils sont l'objet, les jeux de hasard et d'argent étatisés créent une importante sollicitation auprès de la population en général. Il y a donc lieu de contrebalancer cette publicité et donner aux gens une information juste et complète, non seulement sur les possibilités de gagner ou de perdre, mais aussi sur les dangers qu'il faut savoir reconnaître pour que jouer devienne un choix éclairé.

Augmenter le niveau de conscientisation des populations globalement, tout en adaptant les moyens pour des clientèles spécifiques lorsque nécessaire, peut être conçu comme une étape de base sur laquelle d'autres interventions plus ciblées peuvent s'appuyer et se développer. Il est reconnu que ce type d'action en soi n'est pas suffisant comme mesure de prévention efficace. Toutefois, dans tout processus de changement ou d'apprentissage, il est incontournable. Une diffusion large facilite les changements d'attitudes dans la population et par ricochet chez les individus.

Cependant, il serait important de bien définir les messages à véhiculer grâce à une meilleure connaissance des perceptions des populations sur des points clés inhérents aux jeux de hasard et d'argent et d'en évaluer périodiquement l'évolution dans le temps. Se doter d'une perspective d'ensemble des besoins et des interventions de sensibilisation et d'information pour la population en général et de groupes ciblés aiderait aussi à mieux apprécier dans le futur les efforts entrepris. Il va s'en dire, que dans la mesure du possible, il serait pertinent d'exploiter les outils

déjà disponibles, dont plusieurs ont été répertoriés dans la phase de documentation[10] réalisée sur les interventions faites auprès des clientèles cibles identifiées par le ministère, soit les jeunes, les personnes âgées, les joueurs de loterie vidéo et les groupes ethniques.

BUT

Créer un climat propice à la prévention du jeu pathologique dans la population

OBJECTIF 1

INFORMER ET SENSIBILISER LA POPULATION EN GÉNÉRAL SUR LES CARACTÉRISTIQUES DES DIFFÉRENTS JEUX, LA NOTION DE HASARD ET LES ATTRIBUTS D'UN JEU RESPONSABLE

- Développer un plan de communication pour mieux cerner les axes, les stratégies et les moyens à privilégier de même que les groupes prioritaires à cibler.
- Développer ou adapter des outils et s'assurer que leur distribution soit accompagnée du soutien nécessaire à une utilisation optimale.

OBJECTIF 2

EXPLORER LES BESOINS D'INFORMATION ET LES MOYENS APPROPRIÉS POUR DES MILIEUX ETHNIQUES ET DES GROUPES CIBLES COMME LES AÎNÉS ET LES TRAVAILLEURS

- Obtenir les perceptions de représentants des aînés sur la problématique du jeu pathologique.
- Tenir un colloque ou des sessions d'information destinés à la population des aînés.
- Soutenir le développement et l'évaluation de mesures adaptées aux besoins des communautés culturelles préoccupées par les problèmes de jeu de hasard et d'argent.
- Offrir du soutien aux demandes des milieux de travail.

[10] Références disponibles pour consultation sur place au Centre de documentation de la Direction de santé publique de Montréal-Centre.

ANNEXE

DÉMARRAGE DU PLAN STRATÉGIQUE

L'envergure du travail à faire démontre clairement que l'ensemble des objectifs du Plan stratégique montréalais 2003-2006 pour la prévention dans les jeux de hasard et d'argent exigera du temps, de la vigilance et un engagement continu. Quelles devraient être alors les premières étapes de mise en vigueur et les moyens à privilégier?

À cette fin, la Régie régionale de la santé et des services sociaux privilégie les points suivants :

CONCERTATION

Amorcer la mise en place de moyens pour favoriser et développer la concertation et la collaboration avec les personnes et les organismes intéressés à la prévention du jeu pathologique. À cette fin, la Régie régionale prévoit la création d'un comité de concertation régional pour la prévention dans les jeux de hasard et d'argent, comité qu'elle coordonnera dans le cadre du *Programme expérimental sur le jeu pathologique.* C'est en effet à travers la concertation et le partenariat que le Plan stratégique montréalais aura le plus de chance d'évoluer de façon dynamique.

PROJETS SUBVENTIONNÉS

- Lancer le premier appel d'offres à partir de l'ensemble des objectifs retenus, ce qui permettra de mieux connaître les intérêts et la nature des projets privilégiés par le milieu montréalais et en identifier leurs forces et leurs lacunes.
- Former un comité d'évaluation pour l'étude et la sélection des projets soumis à la suite de l'appel d'offres.
- Mettre en place progressivement des mécanismes pour soutenir les organismes et les milieux dans l'élaboration de leurs projets et dans l'identification de leurs besoins de formation.
- S'assurer d'un suivi périodique des projets et de leur évaluation.
- Prévoir une évaluation de l'approche de subvention retenue comme outil permettant l'atteinte des objectifs du Plan stratégique montréalais 2003-2006 pour la prévention dans les jeux de hasard et d'argent.

FORMATION, INFORMATION

- Offrir aux intervenants des réseaux de la santé, de l'éducation et des organismes communautaires, aux décideurs et à tout autre groupe intéressé l'opportunité de se familiariser avec la problématique du jeu pathologique et sa prévention, et de rencontrer des acteurs significatifs dans ce domaine (chercheurs, intervenants), à travers des échanges, des séminaires et la tenue d'un colloque dans les prochains mois.

- Voir au soutien et à la réalisation du plan de formation proposé par le MSSS pour le dépistage des joueurs avec des problèmes de jeu auprès des intervenants ciblés par ce programme.

COMMUNICATION

Développer un plan de communication intégrant l'ensemble des actions de sensibilisation de la population et des divers groupes cibles comme point de départ pour mieux suivre et coordonner les activités à ce niveau et amorcer sa réalisation. Concevoir et diffuser des outils à cette fin, s'il y a lieu.

LES CHANCES DE NOTRE CÔTÉ

S'assurer que ces propositions ne demeurent pas lettre morte et affecter des ressources (environ un équivalent temps plein) pour supporter l'implantation de ces mesures et la réalisation des objectifs de prévention du Plan stratégique montréalais 2003-2006.

UN CENTRE DE RÉFÉRENCE MONTRÉALAIS DANS UN PROCHE AVENIR?

Explorer avec nos partenaires la pertinence et la faisabilité d'un centre montréalais dédié à la mise à jour et à la diffusion des connaissances et des outils de prévention et d'en faire un lieu d'échanges entre chercheurs et intervenants.